

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam kehidupan guna membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu mengikuti arus perkembangan yang semakin maju. Pendidikan juga sebagai salah satu sektor penting dalam menentukan maju mundurnya suatu bangsa. Menurut UU No. 20 tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Ramdani, 2020).

Kegiatan pembelajaran pada dasarnya adalah menyampaikan suatu pesan dari sumber berita atau pesan, baik secara langsung maupun menggunakan media yang digunakan kepada penerima pesan. Media adalah alat bantu proses belajar mengajar, dimana media dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses mengajar (Ramdani, 2020).

Kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dapat dilakukan melalui berbagai cara. Salah satunya adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen penentu proses belajar mengajar dituntut mempunyai sejumlah kemampuan. Salah satu kemampuan yang

harus dimiliki adalah menciptakan suasana belajar yang kondusif, misalnya dengan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran (Azhar, 2019).

Berdasarkan hasil observasi di Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan (Desember 2020). Mata kuliah Dasar Boga diberikan kepada mahasiswa awal dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan dasar sebagai wadah untuk meningkatkan kemampuan, kreativitas dan keterampilan mahasiswa. Pada kompetensi dasar ini terdapat materi yang harus dikuasai mahasiswa, diantaranya adalah Konsep Dasar Boga, Perencanaan Menu, Metode Dasar Pengolahan, Teknik Potongan Bahan Makanan dan juga Dasar Garnish. Proses pembelajaran Dasar Boga yaitu pembelajaran berupa teori dan praktek, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan harus spesifik dan media pembelajaran yang digunakan juga harus maksimal. Proses pembelajaran Dasar Boga selama ini disampaikan dengan menggunakan diktat dan *powerpoint*. Penggunaan media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat memotivasi mahasiswa agar lebih aktif untuk melakukan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Pemanfaatan media pembelajaran sebagai hasil dari kemajuan teknologi terutama media pembelajaran yang bersifat multimedia sangat diharapkan guna menunjang proses pembelajaran berjalan dengan baik dan efektif, terutama pada mata kuliah yang paling mendasar untuk dipelajari mahasiswa. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana penyampaian informasi antara dosen dan

mahasiswa dimana mahasiswa dapat memahami dan menerima isi pesan yang disampaikan oleh dosen dalam proses pembelajaran (Azhar, 2019).

Aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran salah satunya yaitu *Adobe Flash CS6*. *Adobe Flash CS6* merupakan aplikasi yang memiliki fitur lengkap untuk mengembangkan media pembelajaran yang mudah digunakan oleh dosen dalam proses pembelajaran. Semua mata kuliah dapat menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash CS6*, fitur dan tampilan yang terdapat pada *Adobe Flash CS6* lebih baik dari *Powerpoint*.

Adobe Flash CS6 adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe System*. Flash merupakan program animasi berbasis vector untuk membuat berbagai macam animasi, seperti *animasi kartun, web, movie, presentasi, e-card, game*. Dalam flash terdapat teknik- teknik membuat animasi, fasilitas *action script, fiter, costum easing* dan dapat memasukan video lengkap dengan fasilitas *playback FLV* dengan hasil yang ringan sehingga mudah diakses tanpa membutuhkan waktu yang lama (Madcom, 2013). Media pembelajaran *Adobe Flash CS6* ini membuat dosen menjadi lebih kreatif dalam menyampaikan materi maupun pembelajaran pratikum dan membuat mahasiswa lebih aktif. Media ini diharapkan dapat digunakan sebagai pegangan pada saat kegiatan pembelajaran dan media ini dibuat sedemikian rupa agar mahasiswa dapat mengerti tentang tujuan yang akan disampaikan pada media tersebut. maka dari itu media pembelajaran yang digunakan haruslah menarik, efektif, dan mudah dipahami oleh mahasiswa sehingga materi tersebut dapat tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul
“**Pengembangan Media Pembelajaran *Adobe Flash CS6* Pada Mata Kuliah
Dasar Boga Di Pendidikan Tata Boga Unimed**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dosen masih menggunakan bahan ajar dan media pembelajaran *Powerpoint* dalam kegiatan pembelajaran.
2. Dosen belum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6*.
3. Dosen belum menggunakan media pembelajaran interaktif yang dapat dioperasikan pada dua program yaitu program *windows* dan program *android*.
4. Materi Dasar Boga yang mencakup banyak materi membuat mahasiswa mengalami kesulitan, terkhususnya pada materi perencanaan menu. Mahasiswa kesulitan untuk membedakan antara menu *Ala'carte* dan menu *Tabel d'hote*.

1.3. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan dibatasi pada media pembelajaran *Adobe Flash CS6*.
2. Mata kuliah Dasar Boga dibatasi pada materi Perencanaan Menu.
3. Subjek penelitian dibatasi pada ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana analisis kebutuhan mahasiswa dan dosen pada media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata kuliah Dasar Boga?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata kuliah Dasar Boga?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* menurut ahli materi, ahli media dan ahli bahasa pada mata kuliah Dasar Boga?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menganalisis kebutuhan mahasiswa dan dosen pada media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata kuliah Dasar Boga.
2. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata kuliah Dasar Boga.
3. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* menurut ahli materi, ahli media dan ahli bahasa pada mata kuliah Dasar Boga.

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi penulis, dosen, mahasiswa, dan media *Adobe Flash CS6* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang

mudah, singkat dan menyenangkan. Media pembelajaran *Adobe Flash CS6* dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dan dapat disosialisasikan untuk diterapkan pada mata pelajaran lain. Sehingga dalam proses pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif *Adobe Flash CS6* yang dikembangkan : (1) Hasil akhir file flash memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah di publish). Sehingga tidak menyulitkan ketika menyimpan file, (2) Flash mampu mengimpor hampir semua file gambar dari file-file audio sehingga presentasi dengan flash dapat lebih hidup, (3) Flash mampu membuat file sehingga dapat dijalankan pada *PC* manapun tanpa harus menginstal terlebih dahulu program flash, (4) Font presentasi tidak akan berubah meskipun *PC* yang digunakan tidak memiliki font tersebut. sehingga presentasi akan berjalan walaupun menggunakan komputer manapun, (5) Pengoprasian *Adobe Flash* yang sangat mudah sehingga tidak menyulitkan proses belajar mengajar (Syalima, 2018).

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media dalam penelitian ini karena media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* dapat membantu proses penyampaian materi kepada mahasiswa, dengan adanya media pembelajaran dapat

membangkitkan keinginan belajar mahasiswa khususnya pembelajaran Dasar Boga, selain itu dapat dijadikan media pembelajaran mandiri dirumah.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* adalah : *Adobe Flash CS6* merupakan versi terbaru dari program sebelumnya, yaitu *Adobe Flash CS5*. Kemampuan *software* yang cukup baik, dapat di manfaatkan dalam proses pembuatan media pembelajaran dengan hasil akhir berbentuk *flash*. Kualitas hasil yang bagus dengan kapasitas penyimpanan yang kecil sangat cocok dijadikan solusi pada pengembangan media pembelajaran. Hasil akhir dapat didesain untuk akses yang mudah melalui program *windows* dan *android*. Sehingga media ini, selain dapat digunakan untuk pembelajaran didalam kelas, dapat juga dijadikan media pembelajaran mandiri dirumah bagi mahasiswa.

1.9.2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran interaktif *Adobe Flash CS6* hanya dikembangkan pada mata kuliah dasar boga dengan materi perencanaan menu untuk satu kali tatap muka.